

Lathund för sekretariatet i Boden Basket

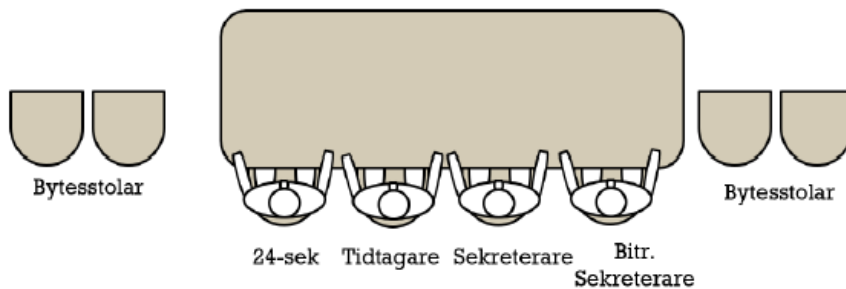
Denna lathund riktar sig till nybörjare i sekretariatet och är inte en komplett regelbok.

I sekretariatet finns som regel en sekreterare som för protokoll, sköter byten, timeouts och lagfoul, en tidtagare som sköter matchklockan och poängtavlan samt en ansvarig för skottklockan.

För nybörjare rekommenderar jag att man fördelar arbetet på detta sätt i stället:

- Sekreterare som för protokoll
- Assisterande sekreterare som sköter byten, lagfoul och timeouts och tutar för att signalera till domaren. Samt sköter pilen som visar alternerande bollinnehav.
- Tidtagare som sköter matchklockan och poängtavlan.

Vid högre serier har man även en tidtagare för skottklockan (24 sek).



Tiden

Tidtagaren sköter matchklockan och poängtavlan när det gäller tid och poäng (samt lagfoul om man vill visa den digitalt).



Start och stopp startar och stoppar matchklockan.

På prickarna nedanför + - och - + ökar och minskar man poängen.

Timeout-knappen startar nedräkningen och tutar automatiskt efter 1 min.

Manual till matchklockan finns i hallen.

Starta och stoppa klockan:

Starta klockan:



3. STARTA

Hackrörelse med handen

- Vid matchstart: Starta klockan när förste spelare nuddar bollen efter uppkast.
- Vid inkast då förste spelare nuddar bollen.
- Efter straffkast:
 - o Vid miss: Då spelare som tar returen nuddar bollen.
 - o Vid mål: Då spelare nuddar bollen efter inkast.
- Domaren signalerar detta genom att sänka sin hand/arm.

Stoppa klockan:

1. STOPPA MATCHKLOCKAN
MATCHKLOCKAN

Öppen hand



2. STOPPA MATCHKLOCKAN

FÖR FOUL
En knuten hand

- När domaren blåser. Det kan vara pga regelbrott (tex stegfel) eller pga foul. Domaren höjer ena handen, antingen med öppen eller knuten hand. Se bilder.
- När det återstår 2 minuter av sista perioden ska klockan stoppas då det blir mål. Klockan startas igen när spelare på planen tar i bollen efter inkastet. (Resten av matchen är det rinnande tid vid mål).
- Vid straffkast står klockan stilla.

Byten

Tidtagaren (eller: *biträdande sekreterare* gör detta) **signalerar (tutar!)** vid en domaravblåsning om lagen vill ha byte, och visar tecken för byte. Spelaren ska säga till sekretariatet om att denne vill byta och sedan sitta bredvid sekretariatet.



Tecken för byte, görs av sekretariatet för att visa domaren.

Spelaren som vill byta får inte gå in på planen innan domaren godkänt det, med tecknet:



Säg åt spelaren att vänta på tecken innan hen går in på planen (om spelaren tjuvar in så kan det ge teknisk foul)

Båda lagen får byta:

- När bollen blir död, matchklockan är stoppad, domaren har avslutat sin kommunikation med sekretariatet och godkänt bytet.
- När bollen blir död efter ett sista eller enda straffkast som resulterar i poäng.
- Vid timeout.

Endast det försvarande laget får byta:

- när matchklockan visar 2:00 eller mindre i fjärde perioden samt i varje förlängningsperiod, och det lag som vill ha timeout får ett baklängesmål (motståndaren gör poäng)

Vid snabbinkast:

- får bara laget som får bollinnehavet byta. Om motståndaren vill passa på att byta då också, så tillåts det. Upprepade bytesförsök av fel lag kan ge teknisk foul, informera domaren om det sker.

Time out

Coach ska begära timeout till sekretariatet. Två timeouts i första halvlek, tre i andra (per lag). Under matchens sista 2 minuter får bara 2 av de 3 timeouterna användas.

Sekretariatet **signalerar (tutar!)** och gör tecken för time out för att meddela domaren, samt pekar på det lag som begär timeout.



Time out tillåts:

-Vid domaravblåsning.

- Om det lag som begärt timeout får ett baklängesmål, dvs att motståndarna gör mål. Då får laget ta timeout innan inkastet under korgen. **Tuta snabbt, innan inkastet!**

Pilen

Pilen visar vilket lag som ska få nästa inkast vid uppkastsituation eller vid start av nästa halvlek.

Vänd pilen:

-Vid matchstart: Det lag som förlorar uppkastet ska ha pilen i sin favör. (vänd pilen i deras anfallsriktning).



16. HÅLLEN BOLL.
UPPKASTSITUATION

- Då domaren blåser för uppkast. Vänd pilen **efter** inkastet genomförts.

- Då ny period startat, **efter** inkastet genomförts.

- Vid start av period tre, **innan** inkastet (pga att lagen bytt planhalva)

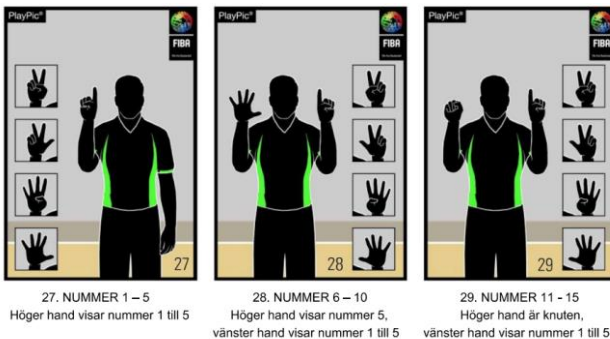
Fouls



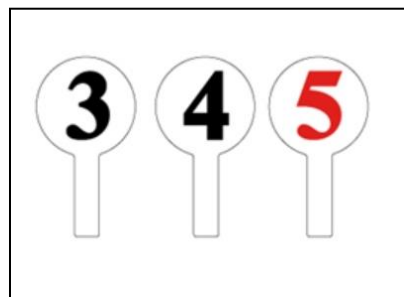
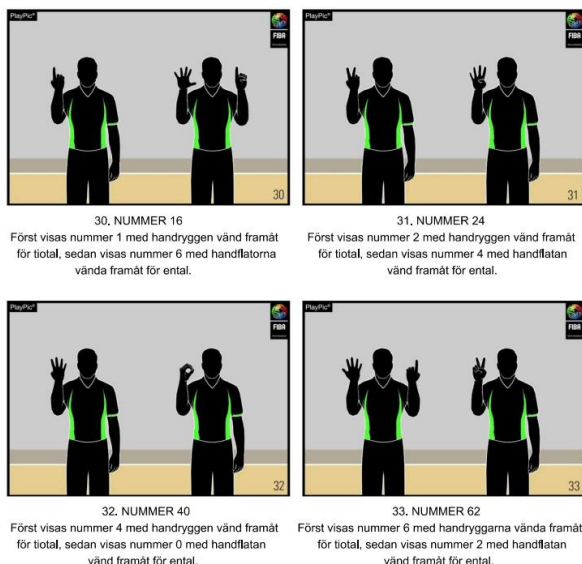
Domartecken för foul:

Domaren visar tecken för foul och numret på den spelare som begått foulen. Domaren visar numren med sina fingrar.

- Nummer 1-10 visas med antal fingrar, tex åtta fingrar är spelare nr 8.
- Nummer från 11-15 visas med en knuten hand (=10) plus antal fingrar



- Nummer från 16 och uppåt visas: första handen visar vilket tiotal det är (tex tre fingrar för 30) och sedan används fingrarna för att visa entalet (tex fyra). Det läser sekreteraren som nr 34.



- När en spelare får sin tredje, fjärde och femte foul ska sekretariatet visa detta för coach och domare genom att höja ”spaden” med siffran 3, 4 eller 5.

-När en spelare fått sin femte foul, **tuta** och informera domaren och coachen. Spelaren får inte spela mer.

- Om en spelare eller coach fått två tekniska fouls eller osportsliga fouls, **tuta och vifta med röd flagga** och meddela domaren. Personen är diskvalificerad och måste lämna hallen (får sitta i omklädningsrummet men inte i publiken).

Lagfoul

-Varje gång en spelare eller en coach får en foul, markera lagfoulen genom att flippa fram nästa siffra på lagfoulen (pärm med siffror 1-4 samt röd sida, en pärm för varje lag. Ligger på ömse sidor om sekreteraren)

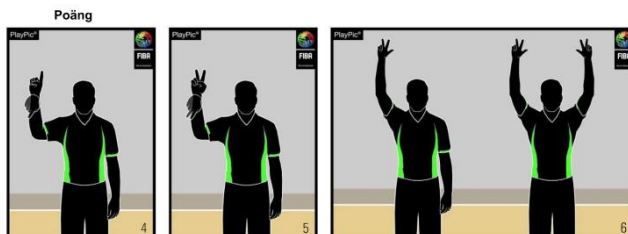
- När ett lag får sin femte lagfoul, **tuta** och meddela domaren.

Poäng

Vanliga spelmål ger 2 poäng. Domaren signalerar genom att visa två fingrar.

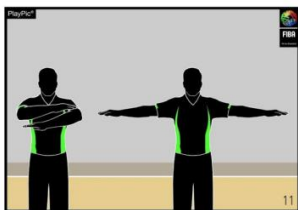
Skott utanför trepoängslinjen ger 3 poäng. Domaren signalerar genom att först sträcka upp en hand, sedan **båda** armarna och visa **tre fingrar på varje hand**.

Straffkast ger 1 poäng per kast.



Sekreteraren markerar vem (spelarnummer) som gjorde poängen.

Om domaren dömer bort ett mål ska inte poängen registreras. Domaren visar detta genom tecknet "wash out":





Protokoll i Prefixio

Skapa konto

Gå till prefixio.com

Välj min sida. Klicka på orange knapp "Skapa konto här".

Registrera konto. Logga in.

Lägg till favoritlag: sök i sökrutan cuper/serier.

Välj: Sverige basket
Matcher
Säsong 24/25 Norrbottens BDF
Från dagens datum till sista april 2025
Alla serier
Björknäshallen (den nedre av de två) Boden Basket

Klicka på ditt lags match i listan.

En ruta kommer upp: klicka på lagets logga

Klicka på stjärnan så att den blir gul.

Efter registrering och val av favoritlag

I vänster meny (eller längst ner på strecken i mobiltelefon): Välj "elektroniskt matchprotokoll".

OBS! Vid seriematch så finns färdiga protokoll, tre dagar innan match, med spelare och nummer mm redan ifyllt. Då kollar du bara att de ifyllda uppgifterna stämmer.

Men nu ska vi göra ett övningsprotokoll:

Välj: skapa träningsmatch

Namnge lagen

Välj spelare

Välj vilka 5 som startar matchen.

Välj ledarstab

Välj lagfärg (tröjornas färg)

Välj matchfunktionärer



Använd INTE matchklocka

Antal perioder 4

Periodlängd 10

Längd övertid 5

Välj sedan "Gå till match"

Starta match.

När något händer (poäng eller foul):

- Klicka på den person som gjort något och välj händelse
- Tex nr 12 gör spelmål. Klicka på nr 12 och välj 2 poäng.
- Nr 9 sätter en straff: Klicka på nr 9 och välj 1 poäng.
- Nr 24 sätter en trepoängare. Klicka på nr 24 och välj 3 poäng.
- Tex nr 34 gör en foul. Klicka på nr 34 och välj foul. Oftast är det **personlig foul** du ska välja. Om annat, så säger domaren till speciellt.
- Coachen begär timeout. Klicka på coachen, välj timeout.
- Coachen får en foul. Klicka på coachen, välj foul. Om coachen får foul så är det oftast **coachteknisk foul** .
- Perioden tar slut: välj "avsluta period"
- Nästa period börjar: Välj "starta period"
- Matchen är slut: Välj "avsluta match"

Efter avslutad match, kontrollera att allt ser korrekt ut. Domaren signerar.

Spara eventuellt protokollet som pdf.

Video Digitalt matchprotokoll, inställningar:

<https://public.3.basecamp.com/p/FkwcVpw9gxro2VNqUZeXPSKX>

Video Digitalt matchprotokoll:

<https://public.3.basecamp.com/p/moZjoJdvYQLXX9PKNLvNqosF>

Manual digitalt protokoll (bilder):

<https://www.basket.se/wp-content/uploads/2022/12/manual-digitalt-protokoll-prefixio.pdf>